

## DAFTAR PUSTAKA

Avid., Andi, W. & Hengky, H. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin “Bermain Bersama Avdandi” Berbasis Adobe Flash.*

Retrieved from [eprints.mdp.ac.id/1010/1/33avidJURNAL2.pdf](http://eprints.mdp.ac.id/1010/1/33avidJURNAL2.pdf).

Defianti, S., Ferry, C. P., Leonardo & Widodo, B. (2012). *Games Edukasi Adaptif Berbasis Karakter “Bubu & Baba Adventures” Menggunakan Platform*

*Blackberry.* Retrieved from <http://thesis.binus.ac.id/doc/RingkasanInd/2012-1-00451-IF%20Ringkasan001.pdf>.

Ismail, A. (2009). *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh.* Yogyakarta: Pro You Media.

Jeffry. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG).* Retrieved from

<http://eprints.mdp.ac.id/1023/1/46jurnal%202010250093.pdf>.

Martono, K.T. (2011). *Perancangan Game Edukasi “Fish Identity.”* Retrieved from: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=69268&val=4870>.

Muhamad, F., Rinda, C. & Dewi, T. (2013). *Jurnal algoritma. Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies untuk Anak Usia 6-8 Tahun.*

Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Peirce, N., Conlan, O. & Wade, V. (2008). Second IEEE international conference on digital game and intelligent toy enhanced learning. *Adaptive Educational Games: Providing Non-invasive Personalised Learning Experience*. DOI: 10.1109/DIGITEL.2008.30.

Ranti, P. & Muhammad, M. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Retrieved from [eprints.uny.ac.id/10185/](http://eprints.uny.ac.id/10185/)

Rizky, S. & Try, L. (2011). *Game Edukasi Logika Matematika*. Retrieved from [http://eprints.umk.ac.id/122/1/GAME\\_EDUKASI\\_LOGIKA\\_MATEMATIK M.pdf](http://eprints.umk.ac.id/122/1/GAME_EDUKASI_LOGIKA_MATEMATIK_M.pdf).

Ritzhaupt, A., Higgins, H. & Allred, B. (2010). Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching. *Teacher Experiences on the Integration of Modern Educational Games in the Middle School Mathematics Classroom*.

Rohmatillah, R. (2013). *Implementasi Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di Dunia*. Retrieved from: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/1564/1661>.

Rozi, Z.F. (2010). Perancangan *Game Mouse Hunter* Menggunakan *Adobe CS3*.

Retrieved

from:

[http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI\\_06.12.1711.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_06.12.1711.pdf)

Santyasa, I.W. (2007). *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri*

Banjar Angkan Klungkung. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*.

Universitas Pendidikan Ganesha.

Steven, O. & William, W. (2014). *White Paper: Adaptive Learning Systems*.

Retrieved

from

[http://snapwiz.com/wp-](http://snapwiz.com/wp-content/uploads/2014/03/DVx_Adaptive_Learning_White_Paper.pdf)

[content/uploads/2014/03/DVx\\_Adaptive\\_Learning\\_White\\_Paper.pdf](http://snapwiz.com/wp-content/uploads/2014/03/DVx_Adaptive_Learning_White_Paper.pdf).

Sudjana, N. & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.

Sunyoto., Feddy, S. P. & Lulut, I. (2012). Riptek. *Pengembangan Software Aplikasi*

*Game Edukasi Perencanaan Pembangunan untuk Pembelajaran Siswa Dasar dan Menengah*, 6, 51-57.

Virvou, M. (2005). *Journal Educational Technology and Society. Combining*

*Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectiveness*.

Waslaluddin., Ahmad, W. & Enjang, A.N. (2010). *Pengembangan multimedia*

*pembelajaran interaktif CAI model instructional games untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Zulfikar, G. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Si Badol*.

Retrieved from [jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/4631](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/4631).